



DÍA MUNDIAL DE LOS OCÉANOS

Un océano en un barreño

Secciones

COLONIA

Objetivos

- Respetar a los océanos como fuente de vida, riqueza, comunicación y entendimiento entre los pueblos.
- Mostrar una actitud crítica ante los problemas de los océanos: contaminación, sobrepesca, uso como vertederos.
- Apreciar la importancia de los océanos y las características terminológicas asociadas al mismo, reflexionando sobre cuántos objetos y actividades de cada día están vinculadas al océano
- Mostrar una actitud reivindicativa ante los problemas medioambientales, tal y como se indica en el artículo 7 de la ley scout "el scout cuida y protege la naturaleza.". Y dado que los océanos son las $\frac{3}{4}$ partes de la naturaleza...

Duración

2 horas

Responsables

Scouters de Colonia

Materiales

Barreño azul grande, grifo de agua, esponjas, tijeras de punta redonda, colorante alimentario, plásticos, bricks...

Desarrollo

Vamos a realizar un océano en miniatura.

Para ello buscaremos un barreño o recipiente similar, de la mayor superficie posible y lo llenaremos de agua hasta a la mitad.

Para los peces, entregaremos esponjas a los castores, que las recortarán con formas de pez. Pero, una vez que los peces nadan felices en su limpio océano, surgirán los problemas.

Introduciremos un contaminante (colorante alimentario, y haremos que los peces lo "chupen" todo lo que se pueda. Evidentemente, los castores deberán lavar mucho sus peces para que queden igual. Pero ese solo es el primer problema.

Un scouter llegará y se llevará los peces. Los extinguirá....¿qué pensarán los castores?

El siguiente paso será llenar el océano de plásticos y bricks...¿Qué opinarán los castores, al ver sus peces recién recuperados al verlos que casi no pueden nadar?.



El agua contaminada

Secciones	MANADA
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Respetar a los océanos como fuente de vida, riqueza, comunicación y entendimiento entre los pueblos. - Mostrar una actitud crítica ante los problemas de los océanos: contaminación, sobrepesca, uso como vertederos. - Apreiciar la importancia de los océanos y las características terminológicas asociadas al mismo, reflexionando sobre cuántos objetos y actividades de cada día están vinculadas al océano - Mostrar una actitud reivindicativa ante los problemas medioambientales, tal y como se indica en el artículo 7 de la ley scout "el scout cuida y protege la naturaleza.". Y dado que los océanos son las $\frac{3}{4}$ partes de la naturaleza...
Duración	2 horas
Responsables	Scouters de Manada
Materiales	Tarros de cristal o plástico, grifo de agua, aceite, cucharas, telas, algodón, un colador.

Desarrollo

Se proporciona a los lobatos un tarro de agua limpia, que luego han de vaciar en un plato hondo. A continuación, han de añadir una cucharada de aceite y a renglón seguido tratar de quitar el aceite que está en el agua, sin vaciar el plato. Pueden intentarlo usando algodón, telas, cucharas, una coladera, etc. Después de un rato han de observar el agua, y los scouts realizar las preguntas:

- a. ¿Qué ha sucedido?
- b. ¿Ha quedado el agua tan limpia como estaba?

Este experimento se centra sobre todo en explicar lo difícil que es limpiar el agua, el esfuerzo y el costo de limpiar un derrame de petróleo en el océano, o salvar un arroyo lleno de basura, podríamos diferentes ejemplos y cuáles conoce.

A continuación, mostraremos una serie de imágenes de desgracias medio ambientales en el ecosistema acuático en diferentes lugares. Por ejemplo: un barco pierde todo su fuel, torres petrolíferas en el mar, la pesca masiva, vertederos. Dejaremos un ratito para que reflexionen y piensen que está ocurriendo en dichas imágenes. Una vez transcurrido el tiempo estimado, se recogen las imágenes y se colocan en un papel continuo en el suelo o la pared, y se dan tres bolas de periódico a cada lobato. Las bolas tienen que mojarlo en agua con una pintura de color en diferentes barreños y tirarla a las imágenes expresando el daño que produce esas aguas y quién es el culpable.

Podéis usar algo así:

- a. <https://www.youtube.com/watch?v=3bx9UOcFI9A>
- b. <https://www.youtube.com/watch?v=IrHlcMI9Cw8>

Una vez que lo hagan todos los lobatos, se les pregunta cómo se sienten, y se encamina la conversación a plantear soluciones "de andar por casa", que realmente podemos conseguir nosotros, como por ejemplo guardar el agua en un frasco con tapa y no echarla al fregadero ya que estarían contaminando. En este punto aprovecharemos también a crear un decálogo de buenas prácticas para el cuidado del océano.



Creando un Océano (Alternativa para Colonia y Manada)

Secciones	Colonia y Manada
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Respetar a los océanos como fuente de vida, riqueza, comunicación y entendimiento entre los pueblos. - Mostrar una actitud crítica ante los problemas de los océanos: contaminación, sobrepesca, uso como vertederos. - Apreciar la importancia de los océanos y las características terminológicas asociadas al mismo, reflexionando sobre cuántos objetos y actividades de cada día están vinculadas al océano - Mostrar una actitud reivindicativa ante los problemas medioambientales, tal y como se indica en el artículo 7 de la ley scout "el scout cuida y protege la naturaleza.". Y dado que los océanos son las $\frac{3}{4}$ partes de la naturaleza...
Duración	2 horas
Responsables	Scouters de Colonia y Manada
Materiales	Fieltro, tijeras de punta redonda, cola blanca, cola caliente, palos de pincho moruno, papel de seda, CDs viejos.

Desarrollo

Se trata de un taller de manualidades que tendrán que realizar los castores para convertir su pequeño local en un gran océano marino. Las diferentes manualidades podrán ser: estrellas de mar con fieltro, medusas con palos de pincho moruno y papel de seda, peces con cds, etc.

Hasta aquí la única barrera a la creación es vuestra propia imaginación. No pasa nada si las "especies" de peces realizadas son completamente inventadas. Lo importante es el mensaje que queremos transmitir.

Una vez finalizadas, los castores decorarán el local convirtiendo el lugar en un gran océano, los grandes castores ayudarán aportando más material para una mayor ambientación. Se les puede decir que contemplen en el entorno creado, hablar de los beneficios del océano... luego se podrá salir a jugar un juego de desfogue fuera relacionado o ambientado en los océanos, y al entrar de nuevo se encontraran cambiando el océano o el paisaje que había dejado, con aspectos que perjudican los océanos (contaminación, basura, cosas que pueden herir la naturaleza), no diremos nada, y volveremos a contemplar el entorno donde preguntaremos como se encuentran etc., y ver las diferencias y poder dar solución a los imperfectos que han surgido.



¿Hacemos daño al mar? El mar protesta.

Secciones	Tropa, Esculta y Clan
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Respetar a los océanos como fuente de vida, riqueza, comunicación y entendimiento entre los pueblos. - Mostrar una actitud crítica ante los problemas de los océanos: contaminación, sobrepesca, uso como vertederos. - Apreciar la importancia de los océanos y las características terminológicas asociadas al mismo, reflexionando sobre cuántos objetos y actividades de cada día están vinculadas al océano - Mostrar una actitud reivindicativa ante los problemas medioambientales, tal y como se indica en el artículo 7 de la ley scout "el scout cuida y protege la naturaleza.". Y dado que los océanos son las $\frac{3}{4}$ partes de la naturaleza...
Duración	Al menos 2 horas de desarrollo, más 1 h de preparación y táctica
Responsables	Scouters de Tropa, Esculta y Clan.
Materiales	Identificadores de cada equipo, bolsas de plástico, tintes de color negro y naranja, cuerda de pita, y los materiales que los equipos decidan para ambientar su casa. Así mismo, si queremos visionar los videos, una pantalla y equipo de proyección.

Desarrollo

Comenzaremos poniendo un par de vídeos motivacionales.

Los enlaces de Youtube son:

- <https://www.youtube.com/watch?v=ytGvXX5kJGM>
- <https://www.youtube.com/watch?v=8AlwNW0nfg4>
- <https://www.youtube.com/watch?v=nTdAQnzOxQg> (infografía)
- <https://www.youtube.com/watch?v=2HcNqWxZNtk> (océanos de plástico es un documental largo, pero con ver 5 o 10 min, o solo la presentación, es suficiente para motivar)
- <https://www.youtube.com/watch?v=TRmTLXGYJ4U> (preparado por jóvenes)

A continuación, comenzaremos con la propuesta de un juego de rol.

En primer lugar, dispondremos de los siguientes equipos:

Equipo océano

Por parte del océano dispondremos a los "oceánicos", en el que figurarán las criaturas del océano, capitaneadas por Neptuno. Pueden usar para identificarse figuras de peces, mamíferos o aves marinas, corales, algas..... De color azul. Deben de ser al menos la mitad del total de los participantes. Defienden su océano, un barreño gigante o piscina pequeña, que no se puede contaminar con nada. Dentro de ella estará una bolsa llena de tinta con colorante negro, la bolsa de petróleo, que será el deseo de los petrolíferos.

No pueden atacar, solo defenderse en su zona delimitada, cuanto más amplia mejor.

Para defenderse tendrán diversas situaciones, o vidas, en las cuales el océano se revela ante sus contaminadores.

Así, tendrán las siguientes situaciones:

- Marea roja, envenenan a todos los que estén en el océano, que deben salir del océano y no volver a entrar en 5 min.
- Maremoto: los integrantes de los equipos contaminadores que se hallen, se ahogan, y pasan a formar parte del equipo oceánico.
- Tiburones: 10 oceánicos se transforman en tiburones, y pueden devorar a los incautos que se adentren por el océano, que pasarán a su equipo.
- Podemos crear nuevas situaciones.....

Estas tres situaciones se podrán aplicar tantas veces como lo consideren los árbitros.



Se eliminan si son contaminados o pescados por los otros equipos. En ese caso pasan a formar parte del equipo que los ha contaminado o pescado.

Ganan si consiguen retener a más habitantes de los que les quiten las industrias.

En contra del equipo océano habrán muchas fuerzas:

a. En primer lugar, la industria pesquera, que intentará robar todos los peces del océano.

Son menos de 1/6 del total de participantes. Se deben identificar con un barco de cartulina de color rojo. Defienden su barco de pesca, en el que irán depositando los peces que logren capturar. Si lo pierden a manos de otro equipo, ellos desaparecen y pasan a formar parte del otro equipo. Ellos pescan a las criaturas marinas lanzando un lazo con un nudo corredizo a un palo que han de tener en la espalda las criaturas del mar.

b. En segundo lugar, los habitantes del mundo, que intentarán llenar todo el océano de restos de plásticos y similares.

Son menos de 1/6 del total de participantes. Llevarán una cara humana en un lugar visible de color amarillo. Defienden un pueblecito. En él irán acumulando las criaturas marinas que vayan capturando. Si lo pierden a manos de otro equipo, ellos desaparecen y pasan a formar parte del otro equipo. Ellos pescan a las criaturas lanzando trozos de esponja. Si dan a la criatura. Pasa a formar parte de su equipo.

c. En tercer lugar, la industria petrolífera, que intentará robar la bolsa de petróleo situada dentro del océano

(un recipiente grande) sin que se rompa, y a su vez, manchará el agua de aceite teñido de negro. Son menos de 1/8 del total de los participantes. Llevarán una torre o plataforma petrolífera de color negro. Defienden una gran torre petrolífera. En ella irán acumulando las criaturas marinas, los pescadores, los habitantes del mundo y los químicos que vayan capturando. Si pierden la torre a manos de del equipo de la industria química, ellos desaparecen y pasan a formar parte del otro equipo. Ellos capturan a las criaturas marinas arrojando agua con tinta negra. Así mismo, pueden capturar a pescadores, habitantes del mundo y miembros de la industria química.

d. Y por último, en cuarto lugar, la industria química, que llenará el agua de metales pesados

(colorante alimentario naranja), que han de absorber los peces. Son menos de 1/8 del total de los participantes. Llevarán una chimenea de color naranja, y defienden una torre petroquímica, donde, así mismo, irán acumulando las criaturas marinas, los pescadores, los habitantes del mundo y los petrolíferos que vayan capturando. Si pierden la torre a manos de los petrolíferos, ellos desaparecen y pasan a formar parte del otro equipo. Ellos capturan a las criaturas marinas arrojando agua con tinta naranja. Así mismo, pueden capturar a pescadores, habitantes del mundo y miembros de la industria petrolífera.

Pero, además, los equipos tienen otro objetivo más.

a. En primer lugar, la industria pesquera, que intentará robar todos los peces del océano presentes en el barreño/s o piscina.

b. En segundo lugar, los habitantes del mundo, que intentarán llenar todo el océano de restos de plásticos y similares.

c. En tercer lugar, la industria petrolífera, que intentará robar la bolsa de petróleo situada dentro del océano (un recipiente (grande) sin que se rompa, y a su vez, manchará el agua de aceite teñido de negro.

d. Y por último, en cuarto lugar, la industria química, que llenará el agua de metales pesados (colorante alimentario), que han de absorber los peces.

Los equipos pueden, a su vez, realizar coaliciones.



Así que, las alianzas que se pueden producir (no son obligatorias), son:

- a. La industria pesquera se puede aliar a los ciudadanos del mundo para evitar que las empresas químicas y petrolíferas contaminen el planeta, pero ellas, a su vez, llenan el océano de restos y pescan hasta esquilmar los caladeros
- b. La industria química y la petrolífera son muy semejantes y tienen muchos puntos en común. Pero también han de lograr ganar al final por separado.

Pero a su vez, los equipos también se pueden enfrentar entre sí, ya que ninguno de los elementos que aparecen son inocuos, sino que las mareas negras de la industria petrolífera, por ejemplo, pueden eliminar a la industria pesquera.

¿Y cómo se enfrentan los equipos?

Podemos elegir diferentes formas, pero lo ideal sería que cuando dos miembros de los equipos contaminantes se crucen, puedan enfrentarse. Lo ideal sería lucha scout, pero se pueden poner otras muchas maneras: dados delante de un árbitro, un sistema de vidas...

Puntuaciones: cada individuo capturado, 10 puntos. Cada pez, 20 puntos. Cada trozo de plástico colocado, 10 puntos. La bolsa de petróleo, 300 puntos. Contaminar el agua con químicos o petróleo, cada vez, 10 puntos.

Gana la industria que antes deje sin recursos al resto, que tome sus bases y elimine al resto de equipos, o que consiga más puntos al finalizar el tiempo estipulado

Árbitros: debido al número de equipos, al menos un scouter debería estar presente en el territorio de cada equipo.

Importante: se deben colocar en el equipo de los oceánicos a jugadores que se puedan defender bien.

